© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

CAPCOM

きっと、出会いも衝撃（インパクト）。

とっくに見限ったはずなのに
やっぱり僕はここにいる。

とっくに冷めたはずなのに
やっぱり目を凝らしてる。

なにかを見つけるために。
なにかに熱くなるために。

初めての闘いは
闘いですらなかったけれど
僕には、すべてが衝撃だった。

まだ忘れたくない。
あの驚きと高まりを。
宝石のようなあの瞬間を。

「ストリートファイターIII・2nd IMPACT」
魂が錆びつかないように、
僕は、衝撃（インパクト）に会いに行く。

STREET FIGHTER III 2nd IMPACT

ストリートファイターIII 2nd IMPACT GIANT ATTACK

© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

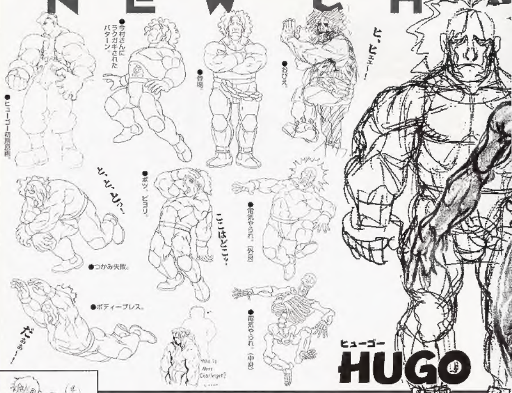
ロックマンは10周年! これからもよろしく!!

CAPCOM FAX 通信
06-947-4540

<カプコンホームページ(インターネット)> http://www.capcom.co.jp/
<カプコンソフト情報> 大阪／(06)946-6659 東京／(03)3340-0718 札幌／(011)281-8834 仙台／(022)214-6040 名古屋／(052)571-0493 広島／(082)223-3339 松山／(0899)34-8786 福岡／(092)441-1991

忍娘休浴夕景
小牧

NEW CHA



●ヒューゴー初期原画。

●今村さんにラクガキされたパターン。

●登場。

●おびえ。

●ボツ、ピヨリ。

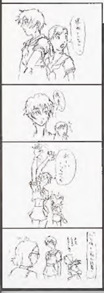
●つかみ失敗。

●電気やられ。(外身)

●ボディープレス。

●電気やられ。(中身)

ヒューゴー
HUGO



●新勝利。ニンニンって感じです。

●いぶき勝利。瀬○さん好みのはずなのに?

●前作であまりにもわからなかったんで行動ふやそうとしたが失敗。(いぶき登場)

●ミット少年着替え。これも失敗。(時間がなかった)

いぶき
IBUKI

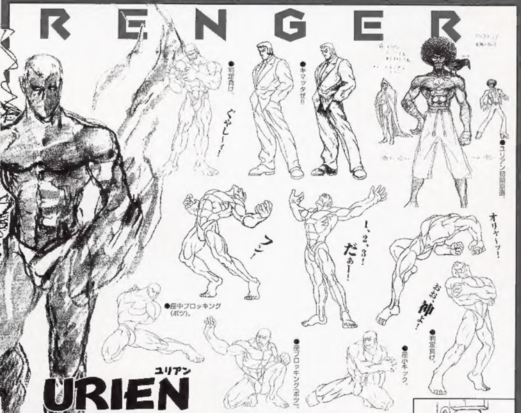
●今回の新 J◎K 弟も一緒です。

●同キャラ、もしくは兄弟対決の時の登場。ユンと同じくヤンも拳児風の礼を作りました。結局ださなかったけど。

●星影円舞の出がかり。もう少し枚数の多いものにしたかったんですが、同じ枚数でのさし替えということでボツ。

ユン&ヤン
YUN&YAN

R E N G E R



●判定負け。

●キマッタぜ!!

●ユリアン初期設定画。

●座中ブロッキング（ボツ）。

●座ブロッキング（ボツ）。

●座小キック。

●判定負け。

URIEN
ユリアン

忘れちゃこまるわ!サブキャラ設定原画特集!!

●ジャッジメント・ギャル。

●ジャッジメント・ギャル。

●ヒューゴーのマネージャー 基本ポーズ。

●勝利。あっさり勝ってつまんなさそうにワッパをまわしている。

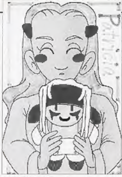
●登場、勝利、相手を挑発。

大地を蹂躙する人間山脈ヒ
鋼鉄の暴君ユリアンと日本
大巨
ヒューゴ

ューゴォ!!
全土をまきこむ凄絶の一大攻防戦!!
カプコン
総天然色
GIANT ATTACK
大鉄人
ユリアン

突然!!イラストコーナー

今回の「ストⅢセカンド」、企画マンはひたすら調整に全精力を。極限の作業も、皆さんの応援のお便りあればこそ頑張れます。スタッフだけで、見てるのもあれなんで今ここに突然のイラストコーナー。(白黒でごめんなさい。)

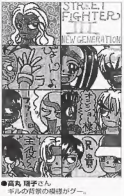


●天羽 涼子さん
パットはとっても良い子なのだ。

●中西 順一さん
リュウは今日も明日も走るのだ。

●桜 隆さん
パットはホントに良い子だ。

みんな、素敵なイラストをありがとう!!



●高丸 瑶子さん
ギルの背景の模様がグー。

●藍田 有宇さん
いぶき、分身六つ身の術。

●ソニブーさん
パンチパーマはどうでしょう。

●そんくんさん
ジャッジメントに偏見なし！

●加納 梨衣さん
クナイが深く突き刺さる。

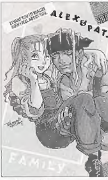
●ヒロユキさん 捨て身のカウンター炸裂だ。

●野上 優雲さん
恐怖！垂直落下の炎の踵！

●渡辺 ゆみこさん
刻を超えて轟く拳・波動拳。

ちなみにイラストはカプコンフレンドリークラブ(CFC)に投稿されたものです。
お問い合わせは：
06(948)0555
まで。

●緑 創さん
基本を制する者が世界を制す？



●近藤 正子さん
彼には、無事を祈ってくれる家族がいる。

SFⅢ's MUSIC INTRODUCTIONS
2nd IMPACT

今回も前回(SFⅢのシークレットファイル)に引き続き、各ステージ曲をそれぞれのキーワードごとに紹介していきます。

●ドラムンベース
今回、曲作りやアレンジで一番メインでやろうと考えていた手法。
オープニングデモやプレイヤーセレクト等とにかく目立つ所で使っています。ステージでは**シベリア鉄道ステージ**等で聴けます。これはもうドラムの「打ち込み」というよりネタの貼り付け。ボリュームが大きければ、テンポの早いリズムと低音のベースラインが筐体からあなたの手に伝わって来る事でしょう。

●ラテンな野郎
新ステージ**サンパウロはショーンのステージ**。ブラジルと言えばサンバ。バチュカーダ(サンバ)のサンプリングにお約束のフルートで気分はもうサウダージ!?

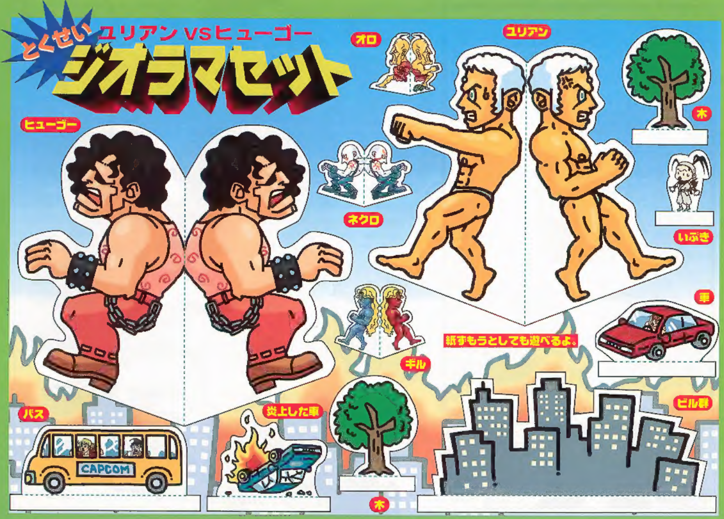
●トリップホップ風？
ブラジルの洞窟(オロ)ステージはあまり動きが少ない物にしよう、そしてより暗く・重たく・怪しげに、という事でこんな風に…。

●うさん臭いアクション映画
アシッドジャズ(今は死語らしい)に多くの影響を与えた一昔前(70年代)の映画音楽。そんなアレンジを心掛けたのが**香港・路面電車ステージ**。
ステージにもはまっていて、一番のお気に入り。

このほか**日本の渋谷(???)ステージ**でもそんな雰囲気を出しているが、こちらのリズムはドラムンベース。

● Hip Hop+
サンフランシスコ(ケン)、ビアホール(ヒューゴー)ステージはヒップホップにジャズファンクやソウルを足して2で割ったような曲。メロのメインはサックス。
テレビ番組でナ○チャンが初めてのサックスを練習をしている時に、なんかソロ吹いてと言われて「ラとドでしか吹けねえよ」って言ってた。
思わず俺の曲作りと一緒や…。

画面は開発中のものです。


とくせい
ユリアンVSヒューゴー
ジオラマセット
ヒューゴー
オロ
ユリアン
ネクロ
木
いぶき
ギル
車
紙ずもうとしても遊べるよ。
バス
CAPCOM
炎上した車
木
ビル群

スタッフ開発秘話

「SFⅢ 2nd IMPACT」の開発にたずさわったスタッフ達に「いまだから言える」ここだけの話を、Q&A方式で直撃インタビューに答えていただきました。

Q1 「SFⅢ 2nd IMPACT」で担当した仕事は何ですか?
Q2 今だから話せる失敗談、開発中のエピソードを教えて下さい。
Q3 あなたにとって巨人とは…?
Q4 プレイヤーの人達に、なにかメッセージをお願いします。

●井川 純

A1: ヒューゴー、ポイズン、いぶき追加。その他ちょっと。
A2: ポイズンを作っていて変な呼び名がついてしまった。(帝王とか…)
ディフォルメのきいた似顔絵。
A3: TVの特番でよくみる白黒写真の巨人。すっぱだか、アン○レ?
1回転コマンドのキャラ、矢○満○。
A4: も一吸いまくりの投げまくりだ。
だけど投げハメはだめかも?

●いね

A1: ヒューゴーの一部&キャラ用新技の追加&調整。後は言えない。
A2: 残業中に居眠りをしていると、知らない内にヌイグルミを抱かされて、写真まで撮られていた。
A3: 「風の谷のナ○シカ」に出てきたドロドロした人。
A4: ブロッキングをやらずして、このゲームの面白さはわからない。

●今堀

A1: ケン・ステージ&デモ全般。
A2: だいぶストⅢを練習しましたが、いっこうにうまくなれない。
オレはへたなのか?きっとへただ。
A3: 巨人ヒューゴーはとってもかわいいやつです。
A4: おもろいで。

●大宅 理仁

A1: ユリアン担当。
ヒューゴーの一部、各キャラのEX技も少し作った。
A2: ストⅢの仕事に慣れてきたと思ったら、以前作ってたゲームでバグが出た。
A3: 昔、生○ラの収録に来ていた木梨○武氏は、思ったよりデカかった。
A4: エイジスリフレクターはおもしろいぞ!!

●奥河 英樹

A1: BGMの作曲&アレンジ。
A2: 香港ステージのアレンジは力を入れ過ぎて、曲がかなり長くなった。
A3: 元○が嫌い、水○が嫌い、川○も嫌い。
今年はBクラスだ!万歳!
ん…?なんかちゃう?
A4: 私を香港に連れてって。

●柴木 博基

A1: ユン、ヤンのキャラ作成。
A2: 本キャラの時、めんどうなパターンを新人の子にまわして、自分は後半けっこう楽チンでした。(爆)
A3: 永遠に不滅。
A4: ジン○ロンのダイ○ボロン。
誰か売って下さい。(箱なし可)

●杉山 洋

A1: アレックス、ヒューゴーステージ。
セレクト画面。その他。
A2: 今回は大事な役割を任されましたが、自分の実力ではまだまだ役不足でした。
もっと頑張ります。
A3: アン○レ・ザ・ジャイアント。
A4: いつもプレイしてくれてありがとう。
これからもプレイして下さい

●D-KURITA

A1: キャラナンバー06・アン○レ・もとい、ヒューゴー。
A2: 1本、乗り遅れてしまいました。
A3: ロシ○フ、正○、もしくは伝説の赤いロボット。(あ、字が違う。人→神)
A4: ヒューゴーを使う時はストロングスタイルで。

●NEO-G

A1: 企画、調整関係&ツッコミ担当。
A2: とにかくツッコミまくりの毎日だった。
大騒動になったりもした。
A3: ジャイ○ン。
いろんな意味で「デカイ」奴だと思う。
A4: みんなで楽しく遊んでね!

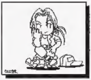
●西村 鬼奴

A1: デモ画面の追加分。

A2: とても言えません。

A3: 最強タッグでジャイアント・キック!!

A4: ポイズンの手術代のためにも(?)
勝ちつづけてくれ!!約束だぞ!!



●Hiroaki "X68K" Kondo

A1: 効果音&ボイス演出。
A2: 旧キャラクターの追加ボイスが、前作のような感じに編集できなくて苦労しました。
A3: 「強いもの」の代名詞。
A4: ゲームするときは音量を大きく!!
耳でもゲームを楽しもう!!

●吉住(LT1)延也

A1: ゲームまわり。
CPUのシステム(CPUケン)。
A2: 突然ハードディスクがクラッシュ!!
貴重な画像…いや、プログラムたちがあの世へ…。
A3: 「巨人とは…?」って聞かれてもこまりますなぁ。
A4: 不甲斐ないCPU達ですけど相手してやって下さい。

SECRET GALS MEMORIES

AKI:新世代格闘家たちの新たなステージ、いかがだったでしょうか?
SAKI:今回の新キャラたちは、すっっごいよね。でかかったり、怖そうだったり。
YUKI:そこがいいんじゃない!ヒューゴーなんて大きくて優しそう(?)だし、ユリアンは…んー???
SAKI:怪獣みたいな新キャラに負けないように、女の子のキャラもがんばって欲しいな。
AKI:そこで秘密情報!!ジャーン!!
SAKI&YUKI:何?何?
AKI:よーく見るとね…今回のエレナは前とは違うの!
YUKI:そりゃ違うでしょ。新技とか、色とか…。
AKI:甘い!もっとよく見て!
SAKI:…???
YUKI:解った!髪がなびいてる!
SAKI:本当だー!かわいー。
AKI:デザイナーさんのこだわりね。エレナをもっとかわいくしよう、こういう情熱が素晴らしいゲームを生み出していくのよ。
SAKI&YUKI:じゃあ私たちも、ゲームセンターでプレイしてこようっと!

編集スタッフ: AKI・SAKI・YUKI　SPECIAL THANKS: SFⅢ2開発チーム、カプコンデザインチーム、OYAMA、サクラ、マンボ大西、MUCCHI、CAPCOM ALL STAFFS.
© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED. ※本誌掲載記事の無断複製、転載、放送などを禁じます。

STREET FIGHTER III 2nd IMPACT
GIANT ATTACK

Giant Attack

© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

内平野町 8920
カプコ座 -7600

●お問合わせ：株式会社カプコン
SECRET FILE
シークレットファイル係
〒540 大阪市中央区内平野町3丁目2番8号
TEL.(06) 920-7622　FAX.(06) 920-7693
●営業時間：平日 AM 9：00 ～ PM 17：30
(土・日・祝日休み)